[1006/FRA/RVL]

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality™

Merci d'avoir choisi le disque MARIO KART Wii™ pour votre console Wii™.

AVERTISSEMENT : veuillez vous reporter au livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé fourni avec ce produit avant de vous servir de votre console Nintendo®, disque ou accessoire. Ce document contient d'importantes directives de sécurité.

Veuillez lire ce mode d'emploi attentivement pour profiter pleinement de votre nouveau jeu. Il contient d'importantes informations concernant la garantie et le service consommateurs. Conservez-le, il vous sera toujours utile.

Compatible EDTV/HDTV

Compatible 50Hz 60Hz

CE JEU PREND EN CHARGE LES MODES 50 Hz (576i) ET 60 Hz (480i).

CE LOGICIEL UTILISE UNE POLICE DE CARACTERES SOIT CREEE PAR SOIT ISSUE D'UNE POLICE CREEE PAR FONTWORKS JAPAN, INC. QUI A ETE ADAPTEE AUX BESOINS DE CE LOGICIEL.

INFORMATIONS JURIDIQUES IMPORTANTES

CE JEU NINTENDO N'EST PAS DESTINE A ETRE UTILISE AVEC UN DISPOSITIF ILLEGAL. L'UTILISATION D'UN TEL DISPOSITIF ANNULERA LA GARANTIE DU PRODUIT NINTENDO. LA COPIE DES JEUX NINTENDO EST ILLEGALE ET STRICTEMENT INTERDITE PAR LES LOIS NATIONALES ET INTERNATIONALES SUR LA PROPRIETE INTELLECTUELLE.

CE JEU EST COMPATIBLE DOLBY PRO LOGIC II. AFIN DE PLEINEMENT EXPLOITER LES EFFETS SONORES DES JEUX AYANT LE LOGO DOLBY PRO LOGIC II, VOUS AUREZ BESOIN D'UN RÉCEPTEUR DOLBY PRO LOGIC II, DOLBY PRO LOGIC OU DOLBY PRO LOGIC IIx. CES RÉCEPTEURS SONT VENDUS SÉPARÉMENT.

Nintendo® DOLBY PRO LOGIC II

© 2008 NINTENDO.

TM, ® ET LE LOGO Wii SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

DOLBY, PRO LOGIC, ET LE SYMBOLE DOUBLE-D SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE DOLBY LABORATORIES. FABRIQUÉ SOUS LICENCE DE DOLBY LABORATORIES.

IMAGE " BLUE MARBLE " FOURNIE PAR LA NASA.

© 2008 NINTENDO.

Sommaire

Commencer à jouer 4
Commandes 6
Paramètres 12
Pilotes 13
Techniques de pilotage 14
Objets 16
Modes de jeu 18
Connexion Wi-Fi Nintendo 24
Chaîne Mario Kart 30
Crédits 33

Mise à jour du menu système

Veuillez noter que lorsque vous chargez le disque dans la console Wii™ pour la première fois, la console Wii vérifie si le **menu système** le plus récent est installé. Si ce n'est pas le cas, l'**écran de mise à jour du menu système** s'affiche. Choisissez OK pour continuer.

Veuillez noter que le **menu système** de votre console Wii doit être à jour pour lire le disque.

Wii_MarioKart_MAN_FRA_11 20.02.2008 16:25 Uhr Seite 4

1 Insérez le disque MARIO KART Wii™ dans la fente de chargement pour allumer la console Wii et afficher l'**écran d'avertissement sur la santé et la sécurité**. Appuyez sur le bouton A après avoir lu les informations sur cet écran.

L'**écran d'avertissement sur la santé et la sécurité** s'affiche même si vous avez inséré le disque après avoir allumé la console Wii.

ATTENTION-SANTE ET SECURITE
AVANT DE JOUER, LISEZ LE MODE D'EMPLOI DE VOTRE CONSOLE DE JEU POUR DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR VOTRE SANTE ET SECURITE.
Egalement en ligne :
www.nintendo.com/healthsafety/
Appuyez sur Ⓐ pour continuer.

2 Pointez la **chaîne disques** sur le **menu Wii** et appuyez sur le bouton A.

3 L'**écran de présentation de la chaîne** s'affiche. Pointez DEMARRER et appuyez sur le bouton A.

4 L'**écran d'avertissement sur la dragonne** s'affiche. Ajustez bien la dragonne autour de votre poignet puis appuyez sur le bouton A.

L'**écran titre** s'affiche alors.

5 A l'**écran titre**, appuyez sur le bouton A pour accéder à l'**écran de choix du permis** (p. 5).

Vous pouvez changer de type de manette à l'**écran titre**. Connectez la manette que vous voulez utiliser et confirmez votre choix en appuyant sur le bouton A.

Si vous changez de manette dans un menu, un écran d'avertissement s'affiche (voir ci-contre). Appuyez sur Ⓐ Confirmer pour confirmer le changement.

Note : vous ne pouvez pas changer de manette pendant une partie. Vous devez retourner à l'**écran titre** pour connecter la manette Nintendo GameCube™.

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la console Wii. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si votre console Wii est déjà réglée sur une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Si votre console Wii est réglée sur une autre langue que celles disponibles dans le jeu, l'anglais sera la langue par défaut. Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de langue de votre console Wii. Reportez-vous au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres pour de plus amples informations.

Ecran de choix du permis

Si vous jouez pour la première fois, sélectionnez un NOUVEAU permis et appuyez sur Ⓐ Confirmer. Si vous voulez reprendre une partie sauvegardée, sélectionnez le permis désiré et appuyez sur Ⓐ Confirmer.

Note : vous pouvez créer jusqu'à quatre permis.

Créer un permis

Après avoir sélectionné un NOUVEAU permis à l'**écran de choix du permis**, vous accédez à l'**écran de choix du Mii**. Sélectionnez un Mii sauvegardé dans la chaîne Mii de votre console Wii ou l'un des six Mii invités proposés. Une fois que vous avez choisi votre Mii, votre permis est créé et vous accédez au **menu principal** (p. 18).

Note : vous pouvez changer le Mii associé à votre permis en sélectionnant OPTIONS DU PERMIS (p. 19). Pour plus de détails sur la création de Mii, veuillez consulter la section Chaîne Mii du mode d'emploi Wii - Chaînes et paramètres.

Sauvegarde

MARIO KART Wii sauvegarde automatiquement votre progression, vos records et vos résultats dans votre permis. Vous devez avoir 23 blocs d'espace libre dans la mémoire de votre console Wii pour sauvegarder ces données.

Note : pour plus de détails sur l'effacement de données de la mémoire de votre console Wii, veuillez consulter la section Paramètres Wii et gestion des données du mode d'emploi Wii - Chaînes et paramètres. N'éteignez pas la console et ne touchez pas au bouton RESET pendant une sauvegarde. Vous ne pouvez pas copier les données de sauvegarde de ce jeu vers une carte SD.

Wii_MarioKart_MAN_FRA_11 20.02.2008 16:25 Uhr Seite 6

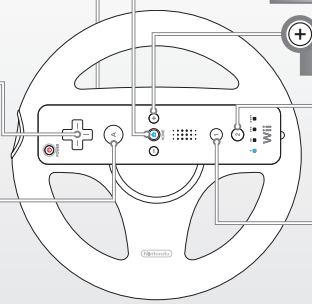
Commandes

Vous pouvez jouer à Mario Kart Wii avec plusieurs configurations de manette différentes.

Ce mode d'emploi décrit principalement les commandes avec le Wii Wheel. Veuillez vous référer à la section Techniques de pilotage (p. 14-15) pour plus de détails sur les commandes.

Wii Wheel™ (télécommande Wii)

Le texte en orange fait référence aux commandes des menus.



Bouton B
Déraper
- Freiner/Marche arrière
- Retour/Annuler

Manette ✚
Utiliser un objet
- Se déplacer dans les menus

Bouton A
Vue arrière
- Confirmer une sélection

Bouton HOME
Afficher le menu HOME

Bouton +
Afficher le menu de pause

Bouton 2
Accélérer
- Confirmer une sélection

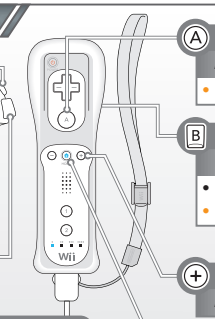
Bouton 1
Déraper
- Freiner/Marche arrière
- Retour/Annuler

Figure
Secouez le Wii Wheel dans n'importe quelle direction au moment précis où vous décollez d'une rampe

Tourner
Tournez le Wii Wheel à gauche ou à droite

Roue arrière
Levez le Wii Wheel lorsque vous pilotez une moto (baissez-le pour annuler)

Télécommande Wii et Nunchuk™



Bouton C
Vue arrière

Stick directionnel
Tourner
- Se déplacer dans les menus

Bouton Z
Utiliser un objet

Figure
Secouez la télécommande Wii dans n'importe quelle direction au moment précis où vous décollez d'une rampe

Roue arrière
Levez la télécommande Wii lorsque vous pilotez une moto (baissez-la pour annuler)

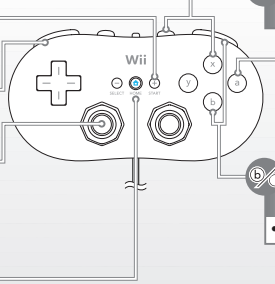
Bouton A
Accélérer
- Confirmer une sélection

Bouton B
Déraper
- Freiner/Marche arrière
- Retour/Annuler

Bouton +
Afficher le menu de pause

Bouton HOME
Afficher le menu HOME

Manette classique



Bouton +/START
Afficher le menu de pause

Bouton L
Utiliser un objet

Stick directionnel L
Tourner
- Se déplacer dans les menus

Bouton HOME
Afficher le menu HOME

Figure
Appuyez sur n'importe quelle direction sur la manette ✚ au moment précis où vous décollez d'une rampe

Bouton x ou bouton ZR
Vue arrière

Bouton a
Accélérer
- Confirmer une sélection

Bouton b ou bouton R
Déraper
- Freiner/Marche arrière

Roue arrière
Appuyez sur haut sur la manette ✚ lorsque vous pilotez une moto (bas pour annuler)

Note : vous pouvez également utiliser la manette ✚ pour vous déplacer dans les menus et le bouton b pour annuler/ retourner à l'écran précédent.

Wii_MarioKart_MAN_FRA_11 20.02.2008 16:25 Uhr Seite 8

Manette Nintendo GameCube

Bouton L
Utiliser un objet

Stick directionnel
Tourner
- Se déplacer dans les menus

START/PAUSE
Afficher le menu de pause

Bouton B ou bouton R
Déraper
- Freiner/Marche arrière

Bouton X ou bouton Z
Vue arrière

Bouton A
Accélérer
- Confirmer une sélection

Figure
Appuyez sur n'importe quelle direction sur la manette ✚ au moment précis où vous décollez d'une rampe

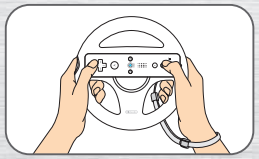
Roue arrière
Appuyez sur haut sur la manette ✚ lorsque vous pilotez une moto (bas pour annuler)

Note : vous pouvez également utiliser la manette ✚ pour vous déplacer dans les menus et le bouton B pour annuler/ retourner à l'écran précédent.

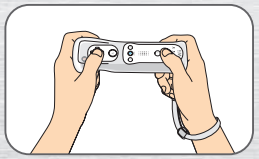
Note : veuillez consulter le mode d'emploi Wii ou le mode d'emploi de chaque manette pour savoir comment la connecter à votre console Wii.

Différentes utilisations de la télécommande Wii

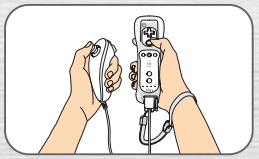
• La télécommande Wii peut être utilisée seule, ou en association avec des accessoires Wii.



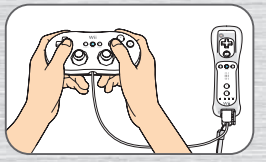
Télécommande Wii et Wii Wheel



Télécommande Wii – position horizontale



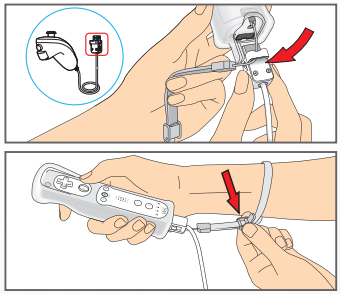
Télécommande Wii et Nunchuk



Télécommande Wii et manette classique (vendue séparément)

Vous pouvez également utiliser la manette Nintendo GameCube (vendue séparément)

ATTENTION : UTILISEZ LA DRAGONNE POUR TELECOMMANDE Wii

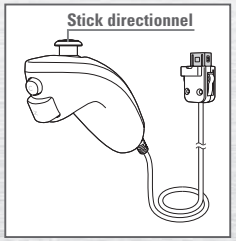


Faites passer le cordon de la dragonne dans le crochet du connecteur. Insérez la prise du Nunchuk dans le connecteur d'extension externe situé au bas de la télécommande Wii. Passez votre main dans la dragonne et saisissez fermement la télécommande Wii. Faites glisser le guide de la dragonne pour qu'elle tienne en place sur votre poignet. Ne serrez pas la dragonne plus que nécessaire pour éviter toute gêne. Elle doit seulement être serrée de façon à rester en place.

ATTENTION : tenez toujours fermement la télécommande Wii et le Nunchuk. Utilisez toujours l'étui pour télécommande Wii (RVL-022) ainsi que la dragonne pour télécommande Wii pour éviter de laisser glisser la télécommande Wii, de l'endommager, de heurter les objets aux alentours ou de blesser des personnes. L'étui pour télécommande Wii offre à celle-ci une protection au cas où elle serait accidentellement lâchée ou jetée au cours d'une partie. Tenez-vous suffisamment loin des autres personnes et des objets lorsque vous jouez avec la console Wii. Si vos mains deviennent moites ou humides, cessez de jouer et séchez-les. La télécommande Wii réagit à des mouvements de faible amplitude, alors ne l'agitez pas de façon excessive ou trop rapide et ne faites pas des mouvements trop amples. Installez le Nunchuk comme indiqué. Utilisez le crochet situé sur la prise du Nunchuk pour attacher la dragonne et éviter que la prise ne se détache du connecteur d'extension externe de la télécommande Wii et ne heurte des objets ou des personnes.

AVERTISSEMENT : ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. La dragonne pour télécommande Wii et le câble du Nunchuk peuvent s'enrouler autour du cou.

Réinitialisation de la position neutre du Nunchuk



NOTE : si le Stick directionnel n'est pas en position neutre lorsque vous allumez la console ou connectez le Nunchuk à la télécommande Wii, cette position deviendra la nouvelle position neutre et entraînera des problèmes de contrôle durant vos parties. Pour réinitialiser la position neutre, veillez à ce que le Stick directionnel soit bien droit, puis maintenez simultanément enfoncés les boutons A, B, + et – sur la télécommande Wii pendant trois secondes.

Pour éviter que cela ne se produise, ne touchez pas le Stick directionnel lorsque :
- vous allumez la console Wii
- vous connectez le Nunchuk à la télécommande Wii
- vous démarrez une chaîne à l'aide du **menu Wii**
- vous retournez au **menu Wii** en quittant un jeu ou une chaîne.

Wii_MarioKart_MAN_FRA_11 20.02.2008 16:25 Uhr Seite 10

Mode 60 Hz (480i)

Nombreux sont ceux qui ne connaissent pas la différence entre le 50 Hz et le 60 Hz, mais comme la plupart des téléviseurs modernes prennent en charge le 60 Hz, cela vaut la peine de vérifier si votre téléviseur est compatible. En quelques mots, les Hertz (Hz) expriment le nombre d'images par seconde affichées sur votre écran.

En 50 Hz, l'écran affiche 25 images par seconde, contre 30 en 60 Hz : la différence peut paraître minime, mais l'image gagne indéniablement en qualité quand on passe de 25 à environ 30 images par seconde. En 60 Hz, l'image est plus lisse, moins clignotante et le jeu fonctionne à une vitesse optimale, ce qui vous permet de bénéficier d'une expérience de jeu unique.

La console Wii est en mode 50 Hz (576i) par défaut. Pour activer le mode 60 Hz (480i), sélectionnez TYPE DE TELEVISEUR dans les paramètres Wii. Cependant, certains téléviseurs, principalement les plus anciens, ne peuvent pas afficher les jeux en mode 60 Hz (480i) et certains joueurs peuvent donc avoir des difficultés à utiliser ce mode d'affichage sur leur téléviseur. Pour savoir si votre téléviseur est compatible avec le mode 60 Hz (480i), consultez son mode d'emploi ou contactez le fabricant.

Si, une fois le mode 60 Hz (480i) activé, votre écran n'affiche aucune image ou si l'image est déformée, il est probable que votre téléviseur ne prenne pas en charge le mode 60 Hz (480i). Pour revenir au réglage par défaut, appuyez sur RESET sur la console Wii tout en maintenant bas enfoncé sur la manette ✚ pour que la console Wii redémarre en mode 50 Hz (576i). Reportez-vous au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres pour de plus amples informations sur ce réglage.

De plus, lorsque vous branchez le câble RVB Wii (RVL-013) (vendu séparément) sur un téléviseur qui dispose d'une entrée RVB et d'une compatibilité PAL60, ou que vous branchez le câble composante AV Wii (RVL-011) (vendu séparément) sur un téléviseur qui dispose d'une entrée vidéo composante, vous pouvez profiter d'une image bien plus nette.

Mode EDTV/HDTV (480p) – Progressive Scan

EDTV/HDTV (480p) est un mode d'affichage à balayage progressif qui permet d'obtenir la meilleure qualité d'image possible. Avec ce mode, l'image est plus précise et moins clignotante, et le jeu fonctionne à une vitesse optimale, ce qui vous permet de bénéficier d'une expérience de jeu unique. Chez Nintendo, nous voulons que les joueurs puissent profiter de leurs jeux dans les meilleures conditions possibles.

Dans certains cas, ce mode ne peut pas être affiché, cela dépend de la combinaison téléviseur-câble que vous utilisez. Pour savoir si votre téléviseur est compatible avec l'affichage Progressive Scan nécessaire pour le mode EDTV/HDTV (480p), consultez son mode d'emploi ou contactez le fabricant pour plus de détails. Assurez-vous que vous utilisez le câble composante AV Wii (RVL-011) (vendu séparément) et paramétrez votre téléviseur pour le Progressive Scan lorsque vous choisissez ce mode.

La console Wii est en mode 50 Hz (576i) par défaut. Pour activer le mode EDTV / HDTV (480p), veuillez sélectionner TYPE DE TELEVISEUR dans les paramètres Wii. Reportez-vous au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres pour de plus amples informations sur ce réglage.

Synchroniser votre télécommande Wii et la console Wii

Le joueur ne peut pas utiliser une télécommande Wii si elle n'est pas synchronisée avec la console Wii. La télécommande Wii fournie avec la console Wii a déjà été synchronisée avec celle-ci. La procédure de synchronisation en **mode standard** sert à ajouter d'autres télécommandes Wii à votre console ou à effectuer une nouvelle synchronisation de votre télécommande Wii. Elle permet à la télécommande Wii de communiquer avec la console.

Mode standard – Une fois synchronisée, la télécommande Wii le restera à moins que vous ne modifiiez cette configuration en la synchronisant avec une autre console.

Mode temporaire – Ce mode vous permet d'utiliser temporairement votre télécommande Wii sur une autre console et d'utiliser la télécommande Wii d'un ami avec votre console. **Il n'efface pas le mode standard sauvegardé dans la télécommande Wii.** Dans ce mode, la télécommande Wii communique avec la console tant que celle-ci reste allumée. La synchronisation est perdue une fois que la console est éteinte.

- Jusqu'à 16 télécommandes Wii peuvent être synchronisées avec la même console Wii : 10 en **mode standard** et 6 en **mode temporaire**.
- Seule une télécommande Wii en **mode standard** peut allumer ou éteindre la console.

Synchronisation temporaire

NOTE : ce mode vous permet d'annuler temporairement la configuration en **mode standard** de toutes les télécommandes Wii tant que la console reste allumée. Une fois la console rallumée, les télécommandes Wii fonctionneront en **mode standard**.

1. Appuyez sur le bouton HOME de la télécommande Wii synchronisée à la console.
2. Sélectionnez PARAMETRES à l'**écran du menu HOME** et choisissez l'option CHANGER L'ORDRE.
3. Appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2 sur les télécommandes Wii dont vous souhaitez modifier l'ordre. **L'ordre dans lequel vous synchronisez les télécommandes Wii sera pris en compte dans les parties en multijoueur.**
4. Les témoins situés sur la manette clignotent pendant le processus de synchronisation. Maintenez les boutons enfoncés jusqu'à ce que les témoins cessent de clignoter, indiquant ainsi que la connexion est réussie.

Pour de plus amples informations, veuillez vous référer au mode d'emploi Wii – Installation de la console.

Wii_MarioKart_MAN_FRA_11 20.02.2008 16:25 Uhr Seite 12

Paramètres

Sélectionnez le paramètre que vous voulez modifier et appuyez sur Ⓐ Confirmer.

VIBRATIONS DE LA MANETTE GCN

Choisissez d´utiliser ou non la fonction vibration de la manette Nintendo GameCube.

CONNEXION Wi-Fi NINTENDO

Modifiez divers paramètres concernant la connexion Wi-Fi Nintendo.

REGION

Retournez au **menu Wii** afin d'indiquer votre région.

PROFIL REGIONAL

Choisissez d'afficher ou non le drapeau de votre pays et votre position sur le globe lorsque vous jouez via la connexion Wi-Fi Nintendo.

SERVICE DE MESSAGES

Paramétrez le service de messages de la chaîne Mario Kart (informations envoyées par la chaîne Mario Kart sur votre bureau Wii).

ENVOI DE DONNEES A NINTENDO

Choisissez d'envoyer ou non votre Mii, votre surnom et vos fantômes à Nintendo lorsque vous jouez via la connexion Wi-Fi Nintendo.

Note : si vous n'acceptez pas d'envoyer ces données, vous ne pouvez pas jouer à Mario Kart Wii via la connexion Wi-Fi Nintendo.

AFFICHAGE DES Mii

Choisissez d'afficher ou non les Mii des autres joueurs lorsque vous jouez via la connexion Wi-Fi Nintendo.

Note : si vous choisissez de ne pas afficher les Mii des autres joueurs lorsque vous jouez via la connexion Wi-Fi Nintendo, ceux-ci sont remplacés par des Mii créés par Nintendo.

AJOUTER LA CHAINE MARIO KART

Ajoutez la chaîne Mario Kart à votre **menu Wii**.

Note : vous ne pouvez pas ajouter la chaîne Mario Kart à votre **menu Wii** s'il n'y a pas assez d'espace libre dans la mémoire de votre console Wii ou s'il n'y a pas de chaîne libre dans votre **menu Wii**.

Ajouter la chaîne Mario Kart
En ajoutant la chaîne Mario Kart à votre menu Wii, vous pourrez accéder à cette chaîne sans insérer le disque Mario Kart Wii.
Suivant

Pilotes

Moyen

Mario

Mario est un spécialiste des courses. Il est aussi à l'aise dans un kart que sur une moto !

Moyen

Luigi

Il a beau être le petit frère de Mario, il ne lui fera pas de cadeau une fois sur la piste !

Léger

Toad

Ce vieil habitué de Mario Kart fait son retour sur Wii !

Lourd

Bowser

L'ennemi juré de Mario revient pour semer le chaos et la destruction ! Bowser parviendra-t-il à prouver qu'il est le plus fort et le plus rapide ?

Poids des pilotes

Les pilotes sont classés dans trois catégories en fonction de leur poids : léger, moyen et lourd. Dans le tableau ci-dessous, le nombre d'étoiles indique le niveau de performance des pilotes pour chaque catégorie. Le poids de votre pilote détermine également les véhicules que vous pouvez utiliser. Chaque véhicule dispose de ses propres caractéristiques.

	Accélération	Vitesse de pointe	Hors-piste
Léger	★★★	★	★★★
Moyen	★★	★★	★★
Lourd	★	★★★	★

Note : le nombre de véhicules et de pilotes disponibles augmente au fur et à mesure de votre progression dans le jeu.

Wii_MarioKart_MAN_FRA_11 20.02.2008 16:25 Uhr Seite 14

Techniques de pilotage

Cette section vous présente diverses techniques de pilotage qui vous permettront de profiter pleinement de Mario Kart Wii. Il y a deux types de véhicules : les karts et les motos. Certaines techniques ne s'appliquent qu'à un seul d'entre eux.

Les techniques de pilotage ci-dessous expliquent les commandes pour le Wii Wheel ou la télécommande Wii (position horizontale). Par exemple, lorsque vous voyez l'icône 2 Accélérer, le bouton 2 n'est valable que si vous utilisez le Wii Wheel ou la télécommande Wii (position horizontale). Si vous utilisez une autre manette (p. 7–8), vérifiez le bouton correspondant à l'action Accélérer.

Départ turbo

Maintenez 2 Accélérer enfoncé au bon moment pendant le compte à rebours pour démarrer sur les chapeaux de roues.

Dérapage

Déraper vous permet de prendre les virages en glissade. Maintenez B Déraper enfoncé tout en appuyant sur 2 Accélérer et tournez le Wii Wheel dans la direction souhaitée. Déraper vous permet de négocier les virages sans perdre de vitesse. Vous pouvez continuer à diriger votre véhicule pendant un dérapage.

Note : si vous avez sélectionné le mode de dérapage AUTOMATIQUE (p. 20), il vous suffit de tourner le Wii Wheel pour déraper.

Mini-turbo

Le mini-turbo est une technique qui vous donne une courte accélération après un dérapage. Si vous dérapez suffisamment longtemps, des étincelles bleues commencent à jaillir de vos roues. Relâchez B Déraper pour exécuter un mini-turbo et obtenir un boost de vitesse.

Note : cette technique ne peut être exécutée que si vous avez sélectionné le mode de dérapage MANUEL (p. 20).

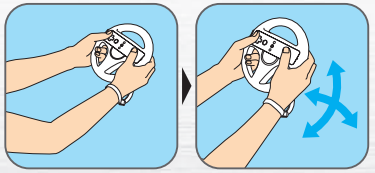
Super mini-turbo

Continuez à déraper lorsque des étincelles bleues jaillissent de vos roues pour que celles-ci passent à l'orange. Relâchez ensuite B Déraper pour exécuter un super mini-turbo et obtenir un boost de vitesse supérieur à celui d'un mini-turbo normal.

Note : cette technique ne peut être exécutée que si vous avez sélectionné le mode de dérapage MANUEL (p. 20) et si vous pilotez un kart.

Figure

Effectuez l'action Figure au moment précis où vous décollez d'une rampe pour réaliser une figure aérienne. Si vous réussissez cette technique, vous obtenez un boost de vitesse à l'atterrissage.

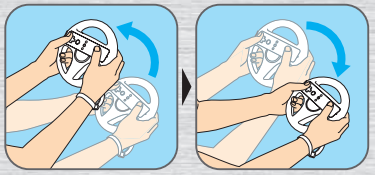


Dès que vous décollez… … secouez le Wii Wheel !

Roue arrière

Effectuez l'action Roue arrière lorsque vous pilotez une moto pour lever votre roue avant et augmenter légèrement votre vitesse de pointe. Cependant, si vous touchez un autre véhicule pendant une roue arrière, vous perdez l'équilibre et de la vitesse. Il est également plus difficile de tourner lorsque vous utilisez cette technique. Effectuez l'action Annuler pour baisser votre roue avant et rouler normalement.

Note : cette technique ne peut être exécutée que si vous pilotez une moto.



Roue arrière Annuler

Wii_MarioKart_MAN_FRA_11 20.02.2008 16:26 Uhr Seite 16

Objets

Vous pouvez obtenir de nombreux objets différents pendant une partie, chacun ayant un effet unique.

Note : lorsque vous faites une course VS par équipes ou une bataille (p. 22), certains objets n'ont aucun effet sur les membres de votre équipe.

Ramasser un objet

Passez sur une boîte à objets pour obtenir un objet sélectionné au hasard.

Si vous êtes déjà en possession d'un objet, vous ne pouvez pas en ramasser un autre avant d'avoir utilisé celui-ci. Cependant, certains objets peuvent être activés, ce qui vous permet de ramasser un deuxième objet sans utiliser le premier.

Note : vous devez utiliser l'objet précédemment activé pour pouvoir utiliser le deuxième.

Utiliser un objet

Appuyez sur Utiliser objet pour utiliser un objet.

Activer un objet

Certains objets peuvent être activés sans pour autant être utilisés. Lorsque vous activez ces objets, ils peuvent servir de bouclier pour vous protéger. Pour activer des objets tels que la triple carapace verte, appuyez sur Utiliser objet. Pour activer des objets tels que la banane, maintenez enfoncé Utiliser objet.

Lancer un objet

Certains objets peuvent être lancés vers l'arrière ou vers l'avant. Pour lancer un objet vers l'avant, appuyez sur Utiliser objet. Pour lancer un objet vers l'arrière, appuyez sur Utiliser objet.

Note : si vous utilisez une autre manette que le Wii Wheel ou la télécommande Wii (position horizontale), appuyez sur le bouton Utiliser un objet tout en inclinant le Stick directionnel vers le haut ou vers le bas.

Si vous faites un tête-à-queue ou si votre véhicule se renverse, il se peut que vos objets tombent au sol. Si vous passez sur un objet tombé au sol, il prend effet immédiatement.

Objets

L'icône ! signifie que l'objet peut être activé.

Banane/Triple banane ! Fait faire un tête-à-queue à tout véhicule qui roule dessus. Après avoir activé une triple banane, appuyez sur Utiliser objet pour lancer les bananes une par une.

Carapace verte/Triple carapace verte ! File en ligne droite et renverse le premier véhicule qu'elle touche. Après avoir activé une triple carapace verte, appuyez sur Utiliser objet pour lancer les carapaces une par une.

Carapace rouge/Triple carapace rouge ! Se dirige automatiquement vers le véhicule devant vous, renversant le premier véhicule qu'elle touche. Après avoir activé une triple carapace rouge, appuyez sur Utiliser objet pour lancer les carapaces une par une.

Bob-omb ! Explose après un court instant ou lorsqu'un véhicule s'en approche. Les véhicules pris dans l'explosion se renversent ou partent en tête-à-queue.

Carapace à épines Se dirige automatiquement vers le véhicule en tête de la course et explose à son contact. Les véhicules pris dans l'explosion se renversent ou partent en tête-à-queue.

Fausse boîte à objets ! Ressemble à une boîte à objets normale, mais renverse tout véhicule qui la touche.

Champignon turbo/Triple champignon turbo Augmente la vitesse de votre véhicule pendant un court instant. Le triple champignon turbo a le même effet, mais peut être utilisé trois fois.

Champignon turbo doré Vous permet d'accélérer autant de fois que vous voulez pendant un laps de temps donné. Appuyez sur Utiliser objet pour déclencher la première accélération, puis appuyez de manière répétée sur Utiliser objet jusqu'à ce que l'effet du champignon turbo doré soit épuisé.

Bill Balle Transforme temporairement votre véhicule en Bill Balle qui parcourt le circuit à toute vitesse, renversant tous les véhicules qu'il touche sur son passage.

Bloups Envoie de l'encre sur tous les véhicules devant vous et aveugle leurs pilotes.

Eclair Fait faire un tête-à-queue à tous vos adversaires et leur fait perdre leurs objets. Leur véhicule rapetisse et leur vitesse de pointe diminue pendant un court instant.

Super étoile Vous rend temporairement invincible et augmente votre vitesse de pointe. Lorsque vous êtes invincible, vous renversez tous les véhicules que vous touchez.

Méga champignon Augmente la taille et la vitesse de pointe de votre véhicule pendant un court instant. Lorsque vous êtes géant, vous écrasez tous les véhicules que vous touchez.

Bloc POW Après deux petites secousses et un avertissement visuel, l'écran tremble violemment. Tous les véhicules en contact avec le sol se trouvant devant vous font un tête-à-queue.

Nuage zap Lorsque vous le ramassez, un nuage noir apparaît au-dessus de votre tête. Après un court instant, un éclair jaillit du nuage. Si vous touchez un adversaire avant que l'éclair ne vous frappe, le nuage passe au-dessus de sa tête.

Wii_MarioKart_MAN_FRA_11 20.02.2008 16:26 Uhr Seite 18

Mario Kart Wii propose quatre modes de jeu différents. Les modes de jeux disponibles peuvent varier en fonction du nombre de joueurs.

	Un joueur	Multijoueur
GRAND PRIX (p. 20)	✓	–
CONTRE-LA-MONTRE (p. 21)	✓	–
COURSE VS (p. 22)	✓	✓
BATAILLE (p. 22)	✓	✓

Menu principal

Sélectionnez UN JOUEUR pour jouer seul, MULTIJOUEUR pour jouer avec des amis ou CWF NINTENDO pour jouer via la connexion Wi-Fi Nintendo. Vous pouvez également accéder à la CHAINE MARIO KART. Faites votre choix et appuyez sur Ⓐ Confirmer.

UN JOUEUR	Ce mode pour un joueur propose quatre modes de jeux différents.
MULTIJOUEUR	Ce mode pour 2 à 4 joueurs propose deux modes de jeux différents.
CWF NINTENDO (p. 24)	Ce mode vous permet d'affronter vos amis ainsi que des joueurs du monde entier via la connexion Wi-Fi Nintendo. Deux joueurs peuvent se connecter en même temps à partir d'une seule console Wii et jusqu'à 12 joueurs peuvent participer simultanément à des courses et des batailles via la CWF Nintendo.
CHAINE MARIO KART (p. 30)	Cette chaîne vous permet de consulter les classements, de participer à des concours et plus encore.

OPTIONS DU PERMIS

Sélectionnez l'option désirée parmi les trois proposées et appuyez sur Ⓐ Confirmer.

RECORDS

Consultez les records et les résultats du permis sélectionné.

Mii

Changez le Mii associé au permis sélectionné. Sélectionnez un nouveau Mii et appuyez sur Ⓐ Confirmer.

EFFACER

Effacez le permis sélectionné. Sélectionnez OUI et appuyez sur Ⓐ Confirmer pour confirmer l'effacement du permis. Lorsque vous effacez un permis, toutes les données associées à ce permis (records, fantômes et amis) sont effacées.

Note : les données effacées ne peuvent pas être récupérées.

Modes de jeu multijoueur

Dans les parties en multijoueur, l'écran est divisé de façon à ce que chaque joueur ait son propre sous-écran.

Attribution des manettes

Avant de commencer une partie en multijoueur, vous devez attribuer les manettes. Chaque joueur doit appuyer sur Ⓐ Confirmer sur une manette qui a été synchronisée en **mode standard** avec la console Wii.

Note : appuyez sur le bouton + à l'**écran d'attribution des manettes** pour synchroniser des télécommandes Wii en **mode temporaire**. Appuyez ensuite simultanément sur les boutons 1 et 2 sur les télécommandes Wii que vous souhaitez utiliser.

Note : le joueur 1 effectue toutes les sélections et confirmations des menus, à l'exception du choix du pilote, du véhicule, de l'équipe (batailles et courses par équipes uniquement) et du mode de dérapage.

GRAND PRIX

Ce mode de jeu propose huit coupes différentes, chacune constituée de quatre circuits. Dans chaque coupe, vous affrontez 11 adversaires dans le but d'obtenir le plus grand nombre de points.

Commencer une course

Choix de la cylindrée

Il y a trois types de cylindrées. En 50cc, seuls les karts sont disponibles, en 100cc, seules les motos sont disponibles et en 150cc, les deux types de véhicules sont disponibles.

Choix du pilote

Sélectionnez un pilote.

Note : le nombre de pilotes disponibles augmente au fur et à mesure de votre progression dans le jeu.

Choix du véhicule

Sélectionnez un véhicule.

Note : les véhicules proposés dépendent du poids de votre pilote (p. 13). Le nombre de véhicules disponibles augmente au fur et à mesure de votre progression dans le jeu.

Mode de dérapage

Vous avez le choix entre AUTOMATIQUE (votre véhicule dérape tout seul) et MANUEL (vous gérez vous-même les dérapages).

Choix de la coupe

Sélectionnez une coupe.

Et c'est parti !

Ecran de jeu

Ecran de résultats

En fin de course, des points sont attribués en fonction de la position d'arrivée. Le total des points après quatre courses détermine le classement final. Le premier remporte un trophée en or, le second un trophée en argent et le troisième un trophée en bronze. La technique de pilotage est également évaluée.

Nombre de points

Classe

★★★ ★★ ★ A B C D E

Excellent ← → Mauvais

CONTRE-LA-MONTRE

Tentez de réaliser le meilleur temps sur le circuit de votre choix.

Fantôme

Un fantôme est un enregistrement de votre meilleur temps sur un circuit en **mode Contre-la-montre**. Si vous sélectionnez AFFRONTER CE FANTOME après le choix du circuit, vous affronterez le fantôme qui y a été sauvegardé.

Fantôme

Sauvegarder un fantôme

Si vous établissez un nouveau record en **mode Contre-la-montre**, votre fantôme est automatiquement sauvegardé. Vous pouvez consulter les records des joueurs du monde entier dans CLASSEMENTS (p. 31).

Note : vous ne pouvez sauvegarder qu'un seul fantôme par circuit. Une fois le record battu, le fantôme précédent est remplacé et vous ne pouvez plus l'affronter.

Wii_MarioKart_MAN_FRA_11 20.02.2008 16:26 Uhr Seite 22

COURSE VS

En **mode Un joueur**, vous affrontez des pilotes dirigés par l'ordinateur. En **mode Multijoueur**, vous pouvez affronter jusqu'à trois autres joueurs.

Type de course

COURSE SOLO Chacun pour soi et que le meilleur gagne !

COURSE PAR EQUIPES Menez votre équipe à la victoire !

Règles (course VS)

Vous pouvez modifier les paramètres suivants :

CYLINDREE	Sélectionnez 50CC, 100CC ou 150CC.
ORDI	Sélectionnez FACILE, NORMAL ou DIFFICILE. **Note :** en **mode Multijoueur**, vous pouvez sélectionner AUCUN pour jouer sans pilote ordi.
VEHICULES	Sélectionnez TOUS, KARTS ou MOTOS. **Note :** ce paramètre affecte uniquement les pilotes ordi.
CIRCUITS	Sélectionnez AU CHOIX, ALEATOIRE ou DANS L'ORDRE.
OBJETS	Sélectionnez l'une des quatre configurations suivantes : RECOMMANDE : les objets apparaissent de manière équilibrée. EXPLOSIF : les objets puissants apparaissent plus souvent. CLASSIQUE : les objets puissants apparaissent moins souvent. AUCUN : aucun objet n'est disponible.
COURSES	Déterminez le nombre total de courses.

BATAILLE

Vous avez le choix entre deux types de batailles : BATAILLE DE BALLONS et CHASSE AUX PIECES. En **mode Un joueur**, vous affrontez des pilotes dirigés par l'ordinateur. En **mode Multijoueur**, vous pouvez affronter jusqu'à trois autres joueurs.

Note : les batailles se jouent uniquement par équipes. Le nombre de victoires nécessaires pour gagner peut être paramétré avant la bataille.

Type de bataille

BATAILLE DE BALLONS
Eclatez les ballons de vos adversaires. L'équipe qui a le plus de points l'emporte.

CHASSE AUX PIECES
Ramassez les pièces éparpillées dans l'arène. L'équipe qui a le plus de pièces l'emporte.

Note : les batailles se déroulent dans des arènes spéciales, différentes des circuits sur lesquels ont lieu les courses dans les autres modes de jeu.

Règles (bataille)

Vous pouvez modifier les paramètres suivants :

ORDI	Sélectionnez FACILE, NORMAL ou DIFFICILE. **Note :** en **mode Multijoueur**, vous pouvez sélectionner AUCUN pour jouer sans pilote ordi.
VEHICULES	Sélectionnez TOUS, KARTS ou MOTOS. **Note :** ce paramètre affecte uniquement les pilotes ordi.
ARENES	Sélectionnez AU CHOIX, ALEATOIRE ou DANS L'ORDRE.
OBJETS	Sélectionnez RECOMMANDE, EXPLOSIF ou CLASSIQUE.
VICTOIRES	Déterminez le nombre de victoires nécessaires pour gagner.

Menu de pause

Appuyez sur Menu de pause en cours de jeu pour afficher le **menu de pause**.

Note : les options de ce menu diffèrent en fonction du mode de jeu.

CONTINUER	Fermer le **menu de pause** et reprendre la partie en cours.
RECOMMENCER	Recommencer la course ou la partie.
CHANGER DE CIRCUIT	Retourner à l'**écran de choix du circuit**.
CHANGER DE PILOTE	Retourner à l'**écran de choix du pilote**.
REPRENDRE	Fermer le **menu de pause** et revenir à la vidéo de la course.
REVOIR DEPUIS LE DEBUT	Revoir la vidéo de la course depuis le début.
QUITTER	Retourner au **menu principal**.

Wii_MarioKart_MAN_FRA_11 20.02.2008 16:26 Uhr Seite 24

Connexion Wi-Fi Nintendo

Avec MARIO KART Wii , il est possible de jouer via Internet contre vos amis ou d'autres joueurs grâce à la connexion Wi-Fi Nintendo. Pour utiliser la CWF Nintendo, voici l'équipement et la configuration nécessaires :

Equipement nécessaire

Console Wii, télécommande Wii **1**
Disque MARIO KART Wii **1**
Connexion Internet haut débit activée

Connexion Internet en réseau local sans fil (WLAN)
- Point d'accès ou connecteur Wi-Fi USB Nintendo (vendu séparément)
- Connexion Internet haut débit (ex. : ADSL ou câble)

Connexion Internet en réseau local (LAN) Ethernet
- Adaptateur LAN Wii (Ethernet), câble LAN (vendus séparément)
- Connexion Internet haut débit (ex. : routeur haut débit ou câble)

Pour des instructions plus détaillées sur la connexion, veuillez vous référer au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres (section Paramètres Wii et gestion des données).

Paramètres Wi-Fi
Pour vous connecter à Internet, vous devez configurer votre connexion Wi-Fi Nintendo. Pour ce faire, allez au **menu Wii** et sélectionnez OPTIONS Wii, puis PARAMETRES Wii et enfin INTERNET.
Veuillez vous référer au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres (section Paramètres Wii et gestion des données).

En cas d'échec de la connexion
Si vous ne parvenez pas à vous connecter à la connexion Wi-Fi Nintendo, un message et un code d'erreur s'affichent. Veuillez vous reporter à la section En cas de problèmes du mode d'emploi Wii, ou visiter le site support.nintendo.com pour plus d'informations.

Note : si les codes d'erreur 85010 ou 85020 s'affichent, il se peut que le service connaisse un trafic trop important. Veuillez patienter quelques instants avant d'essayer de vous reconnecter.

La connexion Wi-Fi Nintendo est un système de jeu en ligne proposé par Nintendo afin de vous permettre de jouer avec d'autres joueurs du monde entier.

Le surnom que vous utilisez peut être vu par les autres joueurs lorsque vous disputez une partie en multijoueur via la CWF Nintendo. N'utilisez aucun nom permettant d'identifier un utilisateur ou qui risquerait de choquer les autres joueurs. De plus, il est important que vous contribuiez à ce que le service de la connexion Wi-Fi Nintendo reste un environnement convivial. En particulier, vous ne devez pas utiliser un surnom inapproprié, illégal, blessant, insultant ou déplacé de quelque façon que ce soit. Veuillez noter que les surnoms inappropriés seront effacés.

Pour protéger votre vie privée, ne divulguez jamais d'informations personnelles telles que nom de famille, numéro de téléphone, date de naissance, âge, e-mail ou adresse lorsque vous communiquez avec d'autres joueurs. N'utilisez pas non plus votre vrai nom ou toute autre information personnelle dans le surnom de votre Mii. Le cas échéant, effectuez l'une des opérations suivantes :
- changez le surnom de votre Mii dans la chaîne Mii.
- choisissez un Mii invité dans OPTIONS DU PERMIS (p.19).

Le Contrat d'utilisation des services en ligne Wii qui régit le jeu en ligne Wii et présente la politique en matière de protection de la vie privée est accessible dans les paramètres Wii et en ligne à l'adresse http://wiiportal.nintendo-europe.com/terms.

Qu'est-ce qu'un code ami ?

Votre code ami est un nombre à 12 chiffres qui vous est automatiquement attribué la première fois que vous accédez à la connexion Wi-Fi Nintendo. Vous pouvez échanger votre code ami avec vos amis afin de les enregistrer dans votre liste d'amis. Votre code ami est différent de votre code Wii.

Le système de codes ami a été créé afin que des personnes se connaissant bien puissent jouer tranquillement ensemble. Si vous publiez votre code ami sur des forums ou si vous le donnez à des personnes que vous ne connaissez pas, vous pourriez recevoir des données ou des messages offensants sans votre consentement. Ne donnez pas votre code ami à n'importe qui.

Jouer via la CWF Nintendo

1

L'option 1 JOUEUR permet à une personne de se connecter à partir d'une console Wii. L'option 2 JOUEURS permet à deux personnes de se connecter à partir d'une seule console Wii. Sélectionnez une option et appuyez sur Ⓐ Confirmer pour continuer.

Note : en **mode CWF Nintendo 2 joueurs**, l'écran est séparé en deux. Une manette et un Mii doivent être attribués au joueur 2 avant de passer à l'étape 2.

2

L'**écran de connexion** s'affiche et une connexion est établie à la CWF Nintendo.

3

Une fois la connexion établie, l'**écran de choix du mode CWF Nintendo** s'affiche. Sélectionnez le mode auquel vous voulez jouer et appuyez sur Ⓐ Confirmer.

Note : si l'un de vos amis est connecté à la CWF Nintendo, le bouton AMIS et son Mii changent de couleur et l'icône ☺ ou ☺ s'affiche pour indiquer son statut.

MONDIAL

Affrontez des joueurs du monde entier.

CONTINENTAL

Affrontez des joueurs de votre continent.

Vous gagnez ou perdez des points en fonction de l'issue de la partie.

Note : vos points représentent votre niveau de jeu. Vous disposez au départ d'un capital de 5000 points et vous accumulez ou perdez des points en fonction de vos victoires et de vos défaites. En Mondial et Continental, vos adversaires sont sélectionnés en fonction de leur nombre de points. Vous n'affrontez que des joueurs ayant un niveau proche du vôtre.

Suite p. 26

AMIS

Affrontez les amis que vous avez enregistrés dans votre liste d'amis.

Vous ne gagnez et ne perdez pas de points lorsque vous jouez avec vos amis.

Note : vous devez enregistrer vos amis dans votre liste d'amis (p. 29) avant de pouvoir les affronter.

Suite p. 27

Wii_MarioKart_MAN_FRA_11 20.02.2008 16:27 Uhr Seite 26

Mondial / Continental

1 Choix du mode de jeu

Sélectionnez un mode de jeu. Vous avez le choix entre COURSE VS et BATAILLE.

Note : vos points en **mode Course VS** sont différents de vos points en **mode Bataille**. Les Points Course ne sont affectés que par les victoires et les défaites en **mode Course VS**. Il en va de même pour les Points Bataille et le **mode Bataille**.

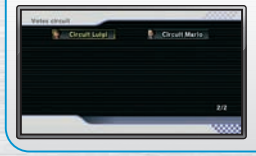
2 Choix du pilote / véhicule / mode de dérapage

Sélectionnez un pilote, un véhicule et un mode de dérapage.

3 Recherche de joueurs

Le jeu cherche des joueurs en fonction du mode que vous avez choisi. Une fois ceux-ci sélectionnés, l'**écran de vote** s'affiche. Si les autres joueurs sont déjà en train de jouer, le vote a lieu après la fin de la partie en cours.

4 Vote



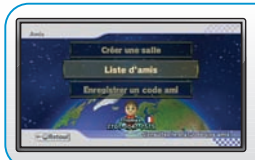
Votez pour un circuit ou une arène. Il y a 32 circuits et 10 arènes disponibles. La sélection est effectuée au hasard parmi les votes de tous les joueurs. Une fois la sélection effectuée, la partie peut commencer.

5 Après la partie

A la fin de la partie, les points des joueurs augmentent ou diminuent en fonction de leur position d'arrivée.

Note : une fois la partie terminée, vous retournez à l'**écran de vote**.

Amis



Vous pouvez affronter des amis en **mode Grand Prix** (p. 20) ou en **mode Bataille** (p. 22). Vous pouvez également rejoindre un ami qui joue via la CWF Nintendo.

Note : en **mode Grand Prix**, vous pouvez jouer en solo ou par équipes.

CREER UNE SALLE

1 Créer une salle

Pour créer une salle et héberger une partie, sélectionnez CREER UNE SALLE et appuyez sur Ⓐ Confirmer.

2 Attente de joueurs

Patientez pendant que vos amis vous rejoignent.

Note : pour fermer la salle, sélectionnez RETOUR et appuyez sur Ⓐ Confirmer. Si vous fermez la salle, les joueurs qui s'y trouvent sont forcés de la quitter.

LISTE D'AMIS

1 Rejoindre un ami

Pour rejoindre un ami qui joue via la CWF Nintendo, sélectionnez LISTE D'AMIS, puis sélectionnez son Mii et appuyez sur Ⓐ Confirmer.

L'apparence des Mii change en fonction du statut de vos amis.

2 Consulter le statut d'un ami

Sélectionnez REJOINDRE CET AMI et appuyez sur Ⓐ Confirmer pour jouer avec lui via la CWF Nintendo.

Note : selon leur statut, il se peut que vous ne puissiez pas rejoindre certains de vos amis.

Rejoignez un ami qui a créé une salle.

Rejoignez un ami qui joue via la CWF Nintendo en Mondial ou Continental.

Suite p. 28

Suite en 2 p. 26

Wii_MarioKart_MAN_FRA_11 20.02.2008 16:27 Uhr Seite 28

Suite de la p. 27

3 Envoyer un message

Vous pouvez envoyer des messages à toutes les personnes de la salle pour décider du mode de jeu ou simplement discuter.

Note : si des joueurs dans la salle ne sont pas dans votre liste d'amis, l'option NOUVEAUX AMIS apparaît. Sélectionnez-la et appuyez sur Ⓐ Confirmer pour ajouter un joueur à votre liste d'amis. Si celui-ci vous ajoute également, vous deviendrez amis immédiatement sans avoir à échanger manuellement vos codes ami.

4 Choix du mode de jeu

Sélectionnez COMMENCER et appuyez sur Ⓐ Confirmer, puis choisissez un mode de jeu.

4 Salle d'attente

Envoyez des messages à vos amis pendant que le créateur de la salle choisit le mode de jeu.

5 Choix du pilote / véhicule / mode de dérapage

Sélectionnez un pilote, un véhicule et un mode de dérapage.

6 Vérification des joueurs

Assurez-vous que tous les amis avec lesquels vous voulez jouer sont présents.

7 Vote

Votez pour un circuit ou une arène. Il y a 32 circuits et 10 arènes disponibles. La sélection est effectuée au hasard parmi les votes de tous les joueurs. Une fois la sélection effectuée, la partie peut commencer.

8 Après la partie

Lorsque vous faites un Grand Prix ou un Grand Prix par équipes, vous retournez à l'étape **7** après chacune des trois premières courses. Dans tous les modes de jeu, vous retournez à l'étape **4** "Choix du mode de jeu/Salle d'attente" après la fin de la partie.

LISTE D'AMIS

Accédez à votre liste d'amis pour afficher les Mii des amis que vous avez enregistrés. Sélectionnez un Mii de la liste pour afficher le statut de cet ami ("J'ai créé une salle", "Je suis en ligne", etc.) (p. 27), son surnom et son code ami. Vous pouvez également effacer un code ami de votre liste d'amis.

Note : vous pouvez enregistrer jusqu'à 30 codes ami dans la liste d'amis de chaque permis.

Rejoignez un ami sur la CWF Nintendo en sélectionnant son Mii (p. 27)

ENREGISTRER UN CODE AMI

Pour ajouter un ami à votre liste d'amis, vous devez d'abord enregistrer son code ami. Si chacun enregistre le code ami de l'autre, vous deviendrez amis dans MARIO KART Wii et pourrez jouer ensemble.

1 Votre ami et vous devez tout d'abord échanger vos codes ami.

2 Sélectionnez ENREGISTRER UN CODE AMI pour afficher l'**écran de saisie du code ami**. Entrez le code ami de votre ami, sélectionnez OK et appuyez sur Ⓐ Confirmer. Votre ami doit effectuer la même opération avec votre code ami.

3 Pour terminer le processus d'enregistrement, votre ami et vous devez vous connecter à la connexion Wi-Fi Nintendo.

Note : se connecter en même temps à la CWF Nintendo est le moyen le plus simple et le plus rapide de terminer le processus d'enregistrement. Si vous vous connectez, puis vous déconnectez avant que votre ami n'ait terminé le processus d'enregistrement, vous devrez vous connecter de nouveau une fois que votre ami se sera connecté.

Codes ami non enregistrés

Si les deux joueurs se sont connectés mais qu'un " ? " apparaît encore dans votre liste d'amis, il se peut que le code ami n'ait pas été correctement saisi. Effacez le " ? " de votre liste d'amis et réenregistrez le code ami.

Mii et surnom de vos amis

Si un ami n'a pas encore été enregistré, seul son code ami s'affiche dans votre liste d'amis. Lorsque l'enregistrement est terminé, son Mii et son surnom s'affichent également.

Wii_MarioKart_MAN_FRA_12 20.02.2008 16:58 Uhr Seite 30

Chaîne Mario Kart

La chaîne Mario Kart vous permet de recevoir des fantômes et d'envoyer les vôtres à vos amis grâce à WiiConnect24. Vous pouvez également y consulter des informations sur les concours organisés sur la chaîne.

Note : en ajoutant la chaîne Mario Kart à votre **menu Wii** (p. 12), vous pouvez profiter des fonctionnalités de la chaîne sans insérer le disque Mario Kart Wii dans votre console Wii. Cependant, vous devez insérer le disque pour pouvoir commencer une course ou accéder à certains modes de jeu.

Pour utiliser la chaîne Mario Kart, vous devez configurer votre connexion Internet et activer WiiConnect24.
Note : pour plus d'informations sur l'équipement nécessaire et la configuration requise pour se connecter à Internet, veuillez vous référer à la section Paramètres Wii et gestion des données du mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres.
ATTENTION : le nom que vous avez choisi pour votre permis peut être vu par d'autres joueurs lorsque vous disputez une partie en multijoueur via la connexion Wi-Fi Nintendo. N'utilisez aucun nom permettant d'identifier un utilisateur ou qui risquerait de choquer les autres joueurs.

Qu'est-ce que WiiConnect24 ?
WiiConnect24 reste connecté à Internet 24 heures sur 24, même lorsque la console est en **mode veille**. Ce service vous permet de recevoir les dernières nouvelles des différentes chaînes ainsi que les messages de votre famille ou de vos amis à tout moment.

Utiliser la chaîne Mario Kart

1. Sélectionnez la chaîne Mario Kart dans le **menu Wii** (p.12) ou dans le **menu principal de Mario Kart Wii** et appuyez sur Ⓐ Confirmer pour continuer.

2. Si vous avez accédé à la chaîne Mario Kart depuis le **menu Wii**, l'**écran de choix du permis** (p. 5) s'affiche. Sélectionnez un permis et appuyez sur Ⓐ Confirmer.

Paramètres (p. 12)

Menu Wii

3. Le **menu principal de la chaîne Mario Kart** s'affiche. Sélectionnez une option et appuyez sur Ⓐ Confirmer.

Messages

Diverses informations, telles que des annonces de concours, s'affichent ici.

Note : si le message TELECHARGEZ LES DERNIERES DONNEES! s'affiche, sélectionnez-le et appuyez sur Ⓐ Confirmer pour mettre à jour la chaîne Mario Kart. Si vous sélectionnez certains messages tels que UN CONCOURS A COMMENCE! et que vous appuyez sur Ⓐ Confirmer vous accédez à un écran correspondant à ce message.

Note : lorsque vous recevez un message à propos d'un concours ou un fantôme envoyé par un ami (p. 32), les icônes suivantes s'affichent dans la fenêtre de la chaîne Mario Kart dans le **menu Wii**.

Indique qu'un ami vous a envoyé un fantôme.	Indique qu'un concours a commencé.
Indique que vous n'avez pas fait de course fantôme depuis un certain temps.	Indique qu'un fantôme spécial est disponible.

AMIS	Consultez votre liste d'amis et enregistrez des codes ami.
FANTOMES	Affrontez les fantômes de joueurs du monde entier. Vous pouvez également consulter les fantômes envoyés par vos amis.
CLASSEMENTS	Consultez les classements et téléchargez les fantômes du champion du monde et du champion continental.
CONCOURS (p. 32)	Participez à des concours à durée limitée.

AMIS

Sélectionnez LISTE D'AMIS pour consulter le statut de vos amis et rejoindre ceux qui sont en ligne (p. 27–29) ou ENREGISTRER UN CODE AMI pour enregistrer de nouveaux codes ami (p. 29).

Note : si vous accédez à la chaîne Mario Kart depuis le **menu Wii**, vous pouvez consulter le statut de vos amis (p. 27) sans insérer le disque Mario Kart Wii.

FANTOMES

COURSE FANTOME

Affrontez des fantômes du monde entier dans une série de courses via la CWF Nintendo.

Note : les fantômes téléchargés en **mode Course fantôme** ne peuvent pas être sauvegardés dans votre liste de fantômes téléchargés.

LISTE DE FANTOMES TELECHARGES

Consultez ou affrontez les fantômes que vous avez téléchargés et effacez les fantômes dont vous ne voulez plus.

Note : vous pouvez télécharger jusqu'à 32 fantômes par permis.

CLASSEMENTS

Consultez le CLASSEMENT CONTRE-LA-MONTRE et le CLASSEMENT CONCOURS pour chaque circuit. Les records les moins bons se situent à gauche de l'écran et les meilleurs se situent à droite. La pile verticale de Mii donne une indication générale du nombre de personnes ayant approximativement le même record.

Changer de classement

Affichez le classement mondial, continental ou amis.

Mii de vos amis (p. 32)

Votre Mii (p. 32)

FANTOME RIVAL (p. 32)

Changer de circuit /concours

TOP 10

Consultez le Top 10 du circuit ou du concours sélectionné.

Note : vous ne pouvez pas télécharger les fantômes du Top 10.

Mii du champion (p. 32)

Wii_MarioKart_MAN_FRA_11 20.02.2008 16:27 Uhr Seite 32

Mii de vos amis

Pointez le Mii d'un ami pour afficher son record sur le circuit sélectionné. Les records de vos amis sont mis à jour automatiquement via WiiConnect24. Sélectionnez le Mii d'un ami en appuyant sur Ⓐ Confirmer et choisissez l'une des options suivantes :

ENVOYER UN FANTOME Envoyez votre fantôme à cet ami en guise de défi.

VOIR LA COURSE Regardez la vidéo de la course de cet ami.

AFFRONTER CE FANTOME Affrontez le fantôme de cet ami en Contre-la-montre.

Note : vous pouvez envoyer jusqu'à cinq fantômes par session de jeu. Aucun record ne s'affiche si vous n'avez pas téléchargé les records de vos amis ou si aucun de vos amis n'a établi de record sur le circuit sélectionné. Tant que vos amis ne vous ont pas envoyé de fantôme, seule l'option ENVOYER UN FANTOME s'affiche. Lorsqu'un de vos amis vous envoie un fantôme, un message s'affiche et le fantôme est sauvegardé dans votre liste de fantômes téléchargés.

Votre Mii

Pointez votre Mii pour afficher votre record sur le circuit sélectionné. Sélectionnez votre Mii en appuyant sur Ⓐ Confirmer pour jouer en Contre-la-montre ou revoir votre course.

FANTOME RIVAL

Sélectionnez cette option en appuyant sur Ⓐ Confirmer pour affronter le fantôme d'un joueur un peu plus rapide que vous ou pour voir la vidéo de la course.

Note : une fois téléchargé, le fantôme rival est sauvegardé dans votre liste de fantômes téléchargés.

Mii du champion

Sélectionnez cette option en appuyant sur Ⓐ Confirmer pour affronter le fantôme du champion continental ou du champion du monde, ou pour voir la vidéo de la course.

Note : une fois téléchargé, le fantôme du champion est sauvegardé dans votre liste de fantômes téléchargés.

CONCOURS

Participez à divers concours à durée limitée. Pour participer à un concours, sélectionnez COMMENCER et appuyez sur Ⓐ Confirmer. Une fois que vous avez terminé, sélectionnez ENVOYER VOTRE RECORD pour que votre record soit pris en compte dans le classement.

Crédits

■ GENERAL PRODUCER	Shigeru Miyamoto
■ PRODUCER	Hideki Konno
■ DIRECTOR	Yasuyuki Oyagi
■ PLANNING	Minoru Narita / Taku Matoba / Kentaro Tominaga / Yugo Hayashi / Kosuke Yabuki
■ PROGRAMMING DIRECTOR	Katsuhisa Sato
■ PROGRAMMING	Yusuke Shiraiwa / Yukihiko Ito / Keiichiro Kato / Ichiro Suzuki / Shigetoshi Kitayama / Jun Ito / Takeshi Miyamoto / Yoshinori Konishi / Takahiro Takayama / Kensuke Muraki
■ COURSE DIRECTORS	Hirotake Ohtsubo / Yoshihisa Morimoto
■ COURSE DESIGN	Koji Kitagawa / Taeko Sugawara / Akito Osanai / Yasutomo Nishibe / Miki Watanabe / Masahiro Kawanishi / Shunichi Shirai / Atsushi Miyagi / Mari Fujita
■ CHARACTER DIRECTOR	Daisuke Kageyama
■ CHARACTER DESIGN	Keisuke Nishimori / Tomomi Iwasaki / Yoko Tanaka / Kazunori Fujii / Hiroyuki Inoue / Takahiro Koizumi / Shuhan Goya / Shinsuke Yamasaki
■ UI DESIGN	Tokihiko Toyoda
■ EFFECTS DESIGN	Yoko Fukuda
■ DESIGN SUPPORT	Yoshiki Haruhana / Takahiro Hamaguchi / Keijiro Inoue / Akiko Hirono / Michiko Iwasawa / Takuro Shimizu / Takeshi Koike
■ MUSIC	Asuka Ohta / Ryo Nagamatsu
■ SOUND EFFECTS	Atsushi Masaki / Masato Mizuta
■ SOUND SUPPORT	Hajime Wakai
■ DEMO MOVIE DIRECTOR	Hiroyasu Kuwabara
■ DEMO MOVIE	Shigeki Yoshida / Daisuke Nobori / Eriko Kimura / Chiaki Aida / Naoki Mori
■ VOICE	Charles Martinet / Sam Kelly / Deanna Mustard / Kenny James / Caety Sagoian / Mercedez Rose / Takashi Nagasako / Katsumi Suzuki / Toshihide Tsuchiya / Kazumi Totaka / Ayumi Nagao / Fumihiro Okabayashi / Hitomi Hirose / Katsuhiro Harasawa / Takuya Sato / Tomo Adachi / Tomoyuki Higuchi / Yuko Kaida
■ PROGRESS MANAGEMENT	Keizo Kato
■ TECHNICAL SUPPORT	Hironobu Kakui / Shintaro Jikumaru
■ PROGRAMMING SUPPORT	Tetsuya Nakata / Keizo Ohta / Takuhiro Dohta / Programming Support Group
■ DEBUG	Yuuki Tanikawa / Akihiro Sakatani / Super Mario Club
■ NOA LOCALISATION	Gema Almoguera / Ann Lin / Reiko Ninomiya / Kevin Sullivan
■ NOA LOCALISATION MANAGEMENT	Nate Bihldorff / Jeff Miller / Leslie Swan
■ NOA PRODUCT TESTING	Masayasu Nakata / Robert Crombie / Kyle Hudson / Eric Bush / Sean Egan / Tim Casey / Patrick Taylor / Roger Harrison / Melvin Forrest / Israel Cruz-Morales / Jason Mahaffa / David Hunziker / Tomoko Mikami
■ NOE EUROPEAN LOCALISATION MANAGEMENT	Andy Fey / Takashi Katagiri
■ NOE TRANSLATION	Andrea Jähn / Thomas Berthollet / Amparo Almodóvar Prieto / Alessandro De Luca / Patrick Shields
■ NOE TESTING TEAM	Andrea De Benedetto / Patrick Thorenz / Guillaume Deschamps / Arrate Ugarte Sandonís / Pietro Faccio
■ NOE MANUAL LOCALISATION AND LAYOUT	Adrian Michalski / Silke Sczyrba / Peter Swietochowski / Jens Peppel / Yumie Yamane / Monika Humpe / Jan Muhl / Sascha Nickel / Sandra Bialys / Kathrin Grieser / Petra Becker / Alfiya Alesheva / Ursula Lipinski / Jasmina Libonati / Monika Händschke / Wojciech Sitarski / Manfred Anton / Oleg Sdarskij / Thomas Berthollet / Christopher Caël
■ GRAPHIC SUPERVISORS	Yo Ohnishi / Tsuyoshi Watanabe
■ ARTWORK	Takayoshi Matsui / Keisuke Kadota
■ CG ILLUSTRATION	Yuri Adachi / Shigehisa Nakaue / Naoko Ayabe
■ CG ILLUSTRATION SUPERVISORS	Wataru Yamaguchi / Yusuke Nakano
■ SPECIAL THANKS	Shigeo Touma / Eitaro Yamamoto / Naoki Nakamura / Taro Bando / Takumi Kawagoe / Haruyasu Ito / DIGITALSCAPE Co., Ltd. / All EAD
■ EXECUTIVE PRODUCER	Satoru Iwata

TOUS DROITS, Y COMPRIS LES COPYRIGHTS DU JEU, SCENARIO, MUSIQUE ET PROGRAMME, RESERVES PAR NINTENDO.

Wii_MarioKart_MAN_FRA_11 20.02.2008 16:27 Uhr Seite 34

Notes

[0807/FRA/RVL]

La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :

Descripteurs de contenu :

LANGAGE CHOQUANT

DISCRIMI-NATION

DROGUE

JEUX D'ARGENT

EPOUVANTE

CONTENU SEXUEL

VIOLENCE

Le logo PEGI Online indique qu'un jeu permet de jouer en ligne.
Pour de plus amples informations sur le jeu en ligne, veuillez consulter le site :
http://www.pegionline.eu

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

Wii_MarioKart_MAN_FRA_11 20.02.2008 16:27 Uhr Seite 36

FRANCE

[0407/NFR/RVL]

GARANTIE DE 24 MOIS

GARANTIE CONSOMMATEUR

La présente garantie couvre les logiciels de jeux vidéo Wii (le / les « **Produit(s)** ») fournis par Nintendo France.

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat initial effectué par le consommateur (« **vous** »), Nintendo France (**Nintendo**») vous garantit que le Produit est exempt de tout défaut de matériaux et de fabrication à la date de votre achat, selon les termes et conditions des présentes.

Pour faire valoir la garantie, si le Produit s'avère défectueux en raison d'un défaut de matériaux ou de fabrication au cours de la période de garantie, vous devez retourner le Produit au SAV Nintendo dans les 24 mois à compter de la date d'achat initial. Après inspection du Produit, Nintendo, à son entière discrétion, procédera gratuitement à la réparation ou au remplacement de la pièce ou du Produit défectueux, ou remboursera le prix que vous avez payé pour le Produit.

La présente garantie n'affecte pas les droits accordés par la loi aux consommateurs et notamment les droits en vertu desquels le vendeur auprès duquel le consommateur a acheté le Produit reste tenu des défauts de conformité du bien au contrat et des vices rédhibitoires dans les conditions prévues aux articles L-211-4, L-211-5 et L-211-12 du code de la consommation et 1641 à 1649 du code civil français.

EXCLUSIONS DE GARANTIE

La présente garantie ne couvre pas :

- les accessoires, périphériques et autres éléments destinés à être utilisés avec le Produit mais qui ne sont pas fabriqués par ou pour Nintendo (inclus ou non avec le Produit à la date d'achat)
- les Produits achetés en dehors de l'Espace Economique Européen
- les Produits loués ou d'occasion ou utilisés à des fins commerciales
- les défauts du Produit résultant d'un dommage accidentel, de votre négligence et/ou celle de tout tiers, de l'usage déraisonnable, de l'utilisation de produits non distribués ou non licenciés par Nintendo (y compris non limitativement les appareils de copiage ou autres accessoires non licenciés Nintendo), de l'utilisation du Produit autrement qu'en conformité avec le mode d'emploi Wii ou autre instruction jointe au Produit, ou pour toute autre cause sans aucun rapport avec un défaut de matériaux ou de fabrication ; ou
- les Produits modifiés ou réparés par une personne autre que Nintendo.

PROCEDURE DE DEMANDE

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter :

SAV Nintendo
ZI des Béthunes – 10, avenue du Fief – Bloc N°24 – Cité Artisanale de la Mare 2
95310 Saint Ouen l'Aumône
e-mail : sav-administratif@nintendo.fr – sav-technique@nintendo.fr
site Internet : www.nintendo.fr
tel : 01 34 35 46 00 – fax : 01 34 24 90 85

(Les appels depuis un poste fixe en France sont facturés au coût d'un appel national chez le fournisseur d'accès utilisé pour effectuer l'appel. Les tarifs peuvent être différents pour les appels effectués depuis un mobile. Les appels effectués depuis un autre pays que la France sont facturés au coût d'un appel international chez le fournisseur d'accès utilisé pour effectuer l'appel. Veuillez obtenir l'autorisation de la personne à qui sera facturé l'appel avant de contacter le SAV.)

Lors de l'envoi du produit au SAV Nintendo merci de suivre la procédure suivante :

1. utiliser l'emballage d'origine,
2. inclure une description du défaut,
3. joindre à votre envoi une copie de votre preuve d'achat (ticket de caisse/cachet commercial obligatoire) indiquant la date dudit achat. [Frais d'envoi au SAV Nintendo à votre charge.]

Si les 24 mois de la période de garantie se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, le SAV Nintendo, à sa seule discrétion, pourra néanmoins être disposé à réparer ou remplacer le Produit (ou la pièce défectueuse) aux frais de l'acheteur (après acceptation d'un devis).

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

SAV Nintendo
Coordonnées ci-dessus mentionnées

(Les appels depuis un poste fixe en France sont facturés au coût d'un appel national chez le fournisseur d'accès utilisé pour effectuer l'appel. Les tarifs peuvent être différents pour les appels effectués depuis un mobile. Les appels effectués depuis un autre pays que la France sont facturés au coût d'un appel international chez le fournisseur d'accès utilisé pour effectuer l'appel. Veuillez obtenir l'autorisation de la personne à qui sera facturé l'appel avant de contacter le SAV.)

[0606/NFR/RVL]

SOS Nintendo
08.92.68.77.55*

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELEZ-NOUS !

7/7 jours – 24/24 heures

Par courrier : NINTENDO France
Service Consommateurs
6 Bd de l'Oise
95031 Cergy Pontoise Cedex

* 0,34 Euro / mn – France Métropolitaine uniquement

[1107/WALD-NFR/RVL]

Des problèmes d'installation ?

Support technique Suisse

En cas de problèmes d'installation et pour toute question technique, notre équipe de support se tient volontiers à ta disposition. Tu peux joindre l'équipe de support au numéro suivant :

+41(0) 62 / 387 98 39

Lu – Ve 08h30 – 12h00 / 13h00 – 17h00

support@waldmeier.ch

Wii_MarioKart_MAN_FRA_11 20.02.2008 16:27 Uhr Seite 38

BELGIQUE ET LUXEMBOURG

[0407/NBE-FR/RVL]

GARANTIE DE 24 MOIS

La présente garantie couvre le logiciel pour jeux Wii (le « **Produit** ») fourni par Nintendo Benelux B.V. (« **Nintendo** »). Aux conditions suivantes et sous réserve des exclusions suivantes, Nintendo garantit le premier consommateur qui achète le Produit (« **vous** »), pendant une durée de 24 mois à compter de votre achat du Produit, contre tout défaut de matériaux et de fabrication de ce Produit.

Afin d'introduire une demande valable sous la présente garantie, vous devez notifier à Nintendo le défaut du Produit endéans un délai de 24 mois à compter de votre achat du Produit et vous devez renvoyer le Produit à Nintendo endéans 30 jours calendaires à compter de cette notification. Si, après avoir examiné le Produit, Nintendo admet qu'il est défectueux, Nintendo, à son entière discrétion, réparera ou remplacera le Produit (ou la partie défectueuse du Produit), sans aucun frais pour vous, ou remboursera le prix que vous avez payé pour le Produit.

La présente garantie ne fait pas obstacle à l'application des dispositions du Code civil relatives à la garantie (et pour le Grand-Duché de Luxembourg, les dispositions de la Loi du 21 avril 2004 relative à la garantie de conformité). La présente garantie est accordée en supplément à votre garantie légale à l'égard de votre revendeur Nintendo officiel. Cette garantie légale vous permet de dénoncer, à votre revendeur Nintendo officiel, tout défaut de conformité du Produit découvert dans le délai prescrit par la loi (deux ans à compter de la délivrance du Produit, pour la Belgique et le Grand-Duché de Luxembourg). La présente garantie n'affecte aucunement vos droits impératifs accordés par la loi.

EXCLUSIONS

La présente garantie ne couvre pas :

- les accessoires, périphériques ou autres pièces qui sont destinés à être utilisés avec le Produit mais qui ne sont pas fabriqués par ou pour Nintendo (inclus ou non dans le Produit au moment de l'achat) ;
- le Produit s'il a été acheté en dehors de l'Espace Economique Européen ;
- le Produit s'il a été revendu, ou utilisé à des fins de location ou commerciales ;
- les défauts dans le Produit qui sont dus à un accident, votre négligence et / ou celle de tout tiers, l'usage déraisonnable, l'utilisation combinée à des produits non fournis ou concédés en licence par Nintendo (en ce compris, mais sans y être limité, les améliorations de jeux non autorisées ou le matériel de copie), l'utilisation du Produit non conforme au mode d'emploi Wii et à toutes autres instructions d'usage fournies avec le Produit, ou toute autre cause non liée à un défaut de matériel ou de fabrication ; ou
- le Produit s'il a été modifié ou réparé par toute personne autre que Nintendo.

COMMENT METTRE EN ŒUVRE LA PRESENTE GARANTIE

En cas de défaut couvert par la présente garantie, veuillez contacter :

Nintendo Benelux B.V. / Nintendo Service Technique
Frankrijklei, 31 – 33, 2000 Anvers Belgique
Tel : Belgique : 03 – 224 76 83
Tel : Luxembourg : +32 3 – 224 76 83 (tarifs internationaux en vigueur)
(du lundi au vendredi entre 11.00 et 17.00 heures)

(Les appels depuis un poste fixe en Belgique sont facturés au coût d'un appel national chez le fournisseur d'accès utilisé pour effectuer l'appel. Les tarifs peuvent être différents pour les appels effectués depuis un mobile. Les appels effectués depuis un autre pays que la Belgique sont facturés au coût d'un appel international chez le fournisseur d'accès utilisé pour effectuer l'appel. Veuillez obtenir l'autorisation de la personne à qui sera facturé l'appel avant de contacter le SAV.)

Lorsque vous renvoyez le Produit à Nintendo Benelux B.V., veuillez :

1. renvoyer le Produit dans son emballage d'origine si possible ;
2. joindre une description du défaut ainsi que vos coordonnées complètes (adresse + téléphone)
3. joindre une copie de votre preuve d'achat démontrant la date d'achat du Produit ; et
4. vous assurer que l'ensemble soit reçu par Nintendo dans les 30 jours de la notification du défaut.

Si les 24 mois de garantie indiqués ci-dessus se sont déjà écoulés lors de la découverte du défaut ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, Nintendo pourra néanmoins, à sa seule discrétion, réparer ou remplacer le Produit ou la partie du Produit à l'origine du défaut. Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

Nintendo Benelux B.V. / Nintendo Service Technique
Frankrijklei, 31 – 33, 2000 Anvers Belgique
Tel : Belgique : 03 – 224 76 83
Tel : Luxembourg : +32 3 – 224 76 83 (tarifs internationaux en vigueur)
(du lundi au vendredi entre 11.00 et 17.00 heures)

(Les appels depuis un poste fixe en Belgique sont facturés au coût d'un appel national chez le fournisseur d'accès utilisé pour effectuer l'appel. Les tarifs peuvent être différents pour les appels effectués depuis un mobile. Les appels effectués depuis un autre pays que la Belgique sont facturés au coût d'un appel international chez le fournisseur d'accès utilisé pour effectuer l'appel. Veuillez obtenir l'autorisation de la personne à qui sera facturé l'appel avant de contacter le SAV.)

[1006/NBE-FR/RVL]

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELLE LE NINTENDO HELPDESK !

Aussi géant soit un jeu, c'est tout de suite un peu moins drôle quand tu te retrouves bloqué. Pour t'éviter ce genre de mésaventure il n'y a qu'une chose à faire : appelle le Nintendo Helpdesk !

Belgique :

0900 - 10800 (0,45 Euro par min.)

Les conseillers Nintendo sont disponibles du Lundi au Vendredi, entre 10.00 et 17.30.

Les dernières informations sur Nintendo et ses produits sont disponibles sur le site : **www.nintendo.be**

Luxembourg :

Vous pouvez contacter notre assistance par courrier. Veuillez envoyer vos questions à l'adresse suivante :

Nintendo Benelux – Helpdesk
Frankrijklei 31 – 33
B-2000 Anvers, Belgique

Wii_MarioKart_MAN_FRA_11 20.02.2008 16:27 Uhr Seite 40

RVL-RMCP-FRA

Wii™

MODE D'EMPLOI

France :
Nintendo France SARL
Immeuble "Le Montaigne" – 6 bd de l'Oise
95031 Cergy-Pontoise Cedex
www.nintendo.fr

Suisse :
Waldmeier AG
Neustrasse 50, CH-4623 Neuendorf

Belgique, Luxembourg :
Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 31–33, B-2000 Anvers
www.nintendo.be

IMPRIME EN ALLEMAGNE

2123047M